

**PEMBUATAN WEB PARIWISATA DAN SISTEM RESERVASI HOTEL DI
KABUPATEN KARANGANYAR**



**Disusun sebagai salah satu syarat menyelesaikan Program Studi Strata I
pada Jurusan Informatika Fakultas Komunikasi dan Informatika**

Oleh:

BETA ARRANIRI

L200 120 047

**PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS KOMUNIKASI DAN INFORMATIKA
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA
2017**

HALAMAN PERSETUJUAN

**EMBUATAN WEB PARIWISATA DAN SISTEM RESERVASI HOTEL DI
KABUPATEN KARANGANYAR**

PUBLIKASI ILMIAH

oleh:

BETA ARRANIRI

L 200 120 047

Telah diperiksa dan disetujui untuk diuji oleh:

Dosen Pembimbing



Umi Fadlilah, S.T, M.Eng.

NIP.197803222005012002

HALAMAN PENGESAHAN

**PEMBUATAN WEB PARIWISATA DAN SISTEM RESERVASI HOTEL DI
KABUPATEN KARANGANYAR**

OLEH

BETA ARRANIRI

L 200 120 047

**Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
Fakultas Komunikasi Dan Informatika
Universitas Muhammadiyah Surakarta
Pada hari Selasa, 29 - 01 - 2017
dan dinyatakan telah memenuhi syarat**

Dewan Penguji:

- 1. Umi Fadlilah, S.T, M.Eng.
(Ketua Dewan Penguji)**
- 2. Dr. Ir. Bana Handaga, M.T.
(Anggota I Dewan Penguji)**
- 3. Dr. Heru Supriyono, M.Sc.
(Anggota II Dewan Penguji)**




Publikasi ilmiah ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan

Untuk memperoleh gelar sarjana

Tanggal 29 Januari 2017

Mengetahui,

**Dekan
Fakultas Komunikasi dan Informatika**


Husni Thamrin, S.T., M.T., Ph.D.
NIK : 706

**Ketua Program Studi
Informatika**


Dr. Heru Supriyono, M.Sc.
NIK:970

PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam naskah publikasi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan orang lain, kecuali secara tertulis diacu dalam naskah dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Apabila kelak terbukti ada ketidakbenaran dalam pernyataan saya di atas, maka akan saya pertanggungjawabkan sepenuhnya.

Surakarta, 7 Februari 2017

Penulis



Beta Arraniri

L200120047

PEMBUATAN WEB PARIWISATA DAN SISTEM RESERVASI HOTEL DI KABUPATEN KARANGANYAR

Abstrak

Karanganyar adalah kota yang berada pada lingkup wilayah Eks-Karesidenan Surakarta yang tepatnya berada di timur kota Solo. Karanganyar memiliki banyak objek wisata yang menarik untuk dikunjungi, terlebih lagi di tahun ini banyak objek wisata alam, sejarah dan hiburan keluarga yang baru dibuka. Sebetulnya Dinas Pariwisata Kabupaten Karanganyar telah membuat media informasi berbasis web mengenai pariwisata di Karanganyar, namun media informasi tersebut hanya memuat konten dengan bahasa inggris saja, selain itu di web tersebut hanya menampilkan informasi hotel dan tidak ada sistem reservasi yang tertera di halaman tersebut. Sehubungan dengan itu, penulis mempunyai ide untuk membuat web informasi pariwisata Kabupaten Karanganyar yang berbahasa indonesia. Selain itu pada web ini nantinya juga akan disertakan halaman untuk reservasi hotel bagi turis yang ingin menginap di beberapa hotel. Metode yang digunakan dalam pembuatan *website* ini adalah pencarian data berupa studi pustaka dan survey lapangan. Hasil dari pelaksanaan Tugas Akhir ini adalah sebuah *website* yang berisi peta, informasi tentang objek wisata dan reservasi hotel di Karanganyar.

Kata Kunci : *Penambahan, Perubahan, Reservasi, Website.*

Abstract

Karanganyar is a city located on the territorial coverage of Ex-Surakarta precisely located in the eastern of Solo city. Karanganyar has many interesting attractions to visit, even more in this year is many attractions object nature, history, and family entertainment newly opened. Actually Government Tourism Office of Karanganyar city has made media web-based information on tourism in Karanganyar, but the media information was only load content only in English language, apart that in that web only showing hotel information and have no reservation system listed on that page. Therefore, the writer has an idea to create a web of tourism in Karanganyar who in Indonesian language. Also on this web will be include a page to reserve a hotel for tourist who want to stay overnight in some hotel. The method used in the making of the website is data search with literature study and field surveys. The result of the implementation of this Final Project is a website that have a map, information about tourist attractions and hotel reservation in Karanganyar.

Keywords : *Increase, Change, Reservation, Website*

1. PENDAHULUAN

Karanganyar adalah sebuah kota yang berada dalam lingkup wilayah Eks-Karesidenan Surakarta, letaknya yang berada di kaki Gunung Lawu membuat kota tersebut memiliki banyak kawasan wisata, mulai dari wisata alam, wisata budaya, wisata religi dan wisata minat khusus. Sebetulnya Pemerintah Kabupaten Karanganyar telah membuat media informasi berbasis web mengenai pariwisata di Karanganyar, namun media informasi tersebut hanya memuat konten dengan bahasa inggris saja, selain itu di web tersebut hanya menampilkan informasi hotel dan tidak ada sistem reservasi yang tertera di halaman tersebut. (sumber: <http://karanganyartourism.com>)

Dari permasalahan yang dijabarkan diatas maka dibutuhkan sebuah web informasi pariwisata Kabupaten Karanganyar yang memuat konten dalam bahasa indonesia. Selain itu pada web ini nantinya juga akan disertakan halaman untuk reservasi hotel bagi turis yang ingin menginap di hotel.

Pembuatan web Pariwisata Kabupaten Karanganyar ini diharapkan dapat mempermudah promosi dan sosialisasi objek wisata yang ada di Kabupaten Karanganyar sehingga masyarakat dapat mengetahui informasi mengenai objek wisata tersebut secara maksimal. Walaupun sekarang ini banyak akun-akun sosial media mengenai informasi wisata Kabupaten Karanganyar di media sosial seperti “@explorekabkaranganyar” di instagram, tapi penulis fikir kurang efektif karena masyarakat hanya bisa mengetahui alamat objek wisata tersebut, akan tetapi melalui web masyarakat yang ingin mengunjungi suatu objek wisata bisa melihat lokasi dengan *maps* yang ada pada setiap halaman objek wisata.

2. METODE

Metode penelitian yang dilakukan adalah pengumpulan data berupa studi pustaka dan survey lapangan. Sedangkan metode pengerjaan proyek menggunakan metode *Waterfall*. *Waterfall Model* adalah sebuah metode pengembangan *software* yang bersifat *sequential*. Berikut tahapan-tahapan serta penjelasan dari model waterfall: *Software Requirements Analysis*, *Design*, *Coding*, *Testing*, dan *Maintenance*.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1. Hasil Aplikasi

3.1.1. Halaman Beranda

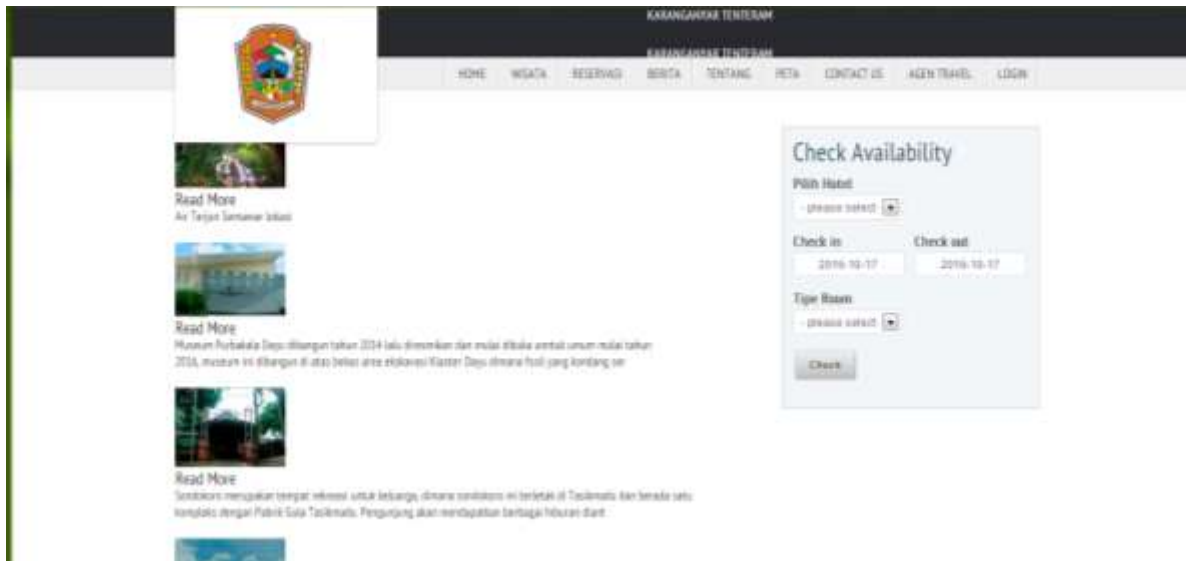
Beranda merupakan halaman yang pertama dilihat saat di akses oleh pengguna, mempunyai menu *home*, wisata, reservasi, bereita, tentang, pete, *contactus*, agen travel, dan login. Halaman beranda dapat dilihat pada gambar 6.



Gambar 1. Halaman beranda

3.1.2. Halaman Wisata

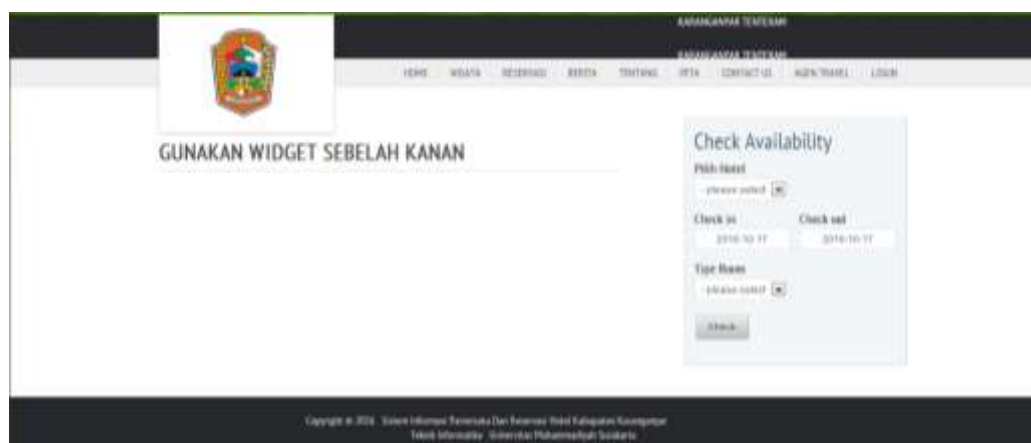
Halaman Wisata memuat informasi mengenai objek wisata yang berada di Kabupaten Karanganyar. Halaman wisata bisa dilihat pada Gambar 7.



Gambar 2. Halaman Wisata

3.1.3. Halaman Reservasi

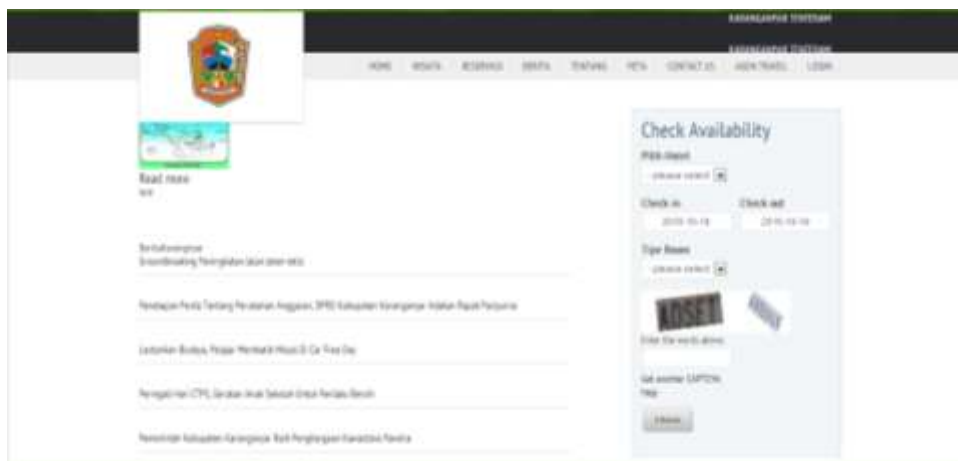
Halaman Reserevasi memuat *widget* untuk melakukan reservasi ke hotel. Halaman reservasi bisa dilihat pada Gambar 8.



Gambar 3. Halaman Reservasi

3.1.4. Halaman Berita

Halaman Berita memuat agenda dari Kota Karanganyar dan berita RSS dari web Kota Karanganyar. Halaman berita bisa dilihat pada Gambar 9.



Gambar 4. Halaman Berita

3.1.5. Halaman Admin Pariwisata

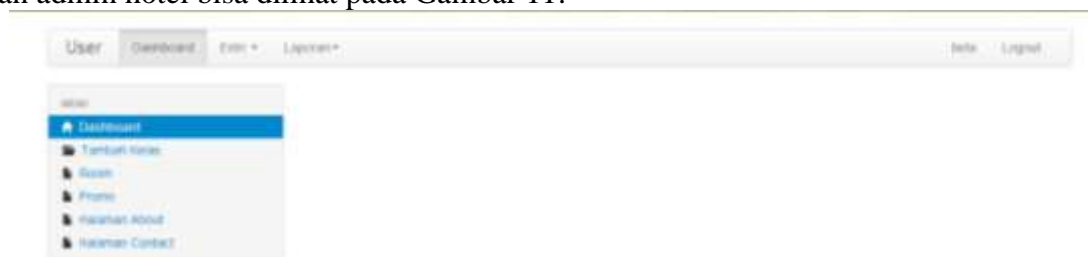
Halaman Admin Pariwisata memuat pengaturan tambah, edit, hapus, dan konfigurasi hal-hal yang berkaitan dengan web tersebut. Halaman admin bisa dilihat pada Gambar 10.



Gambar 5. Halaman Admin Pariwisata

3.1.6. Halaman Admin Hotel

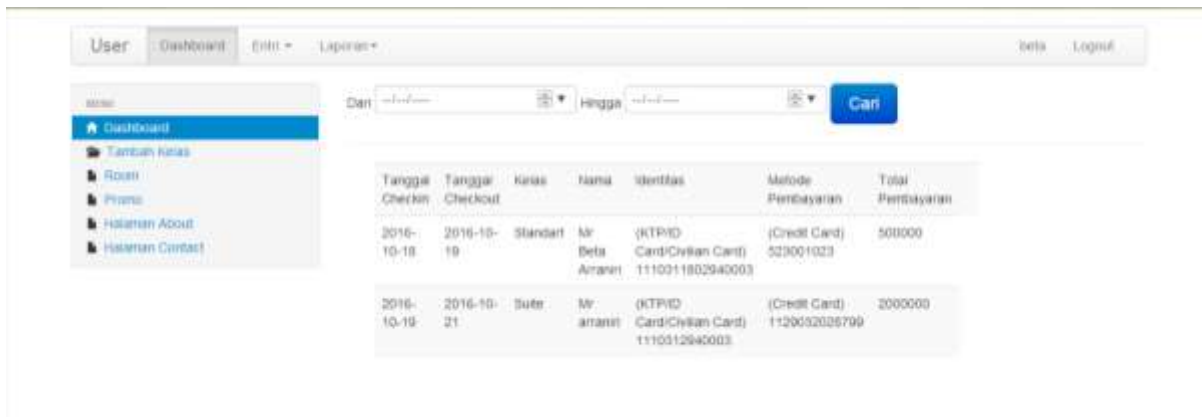
Halaman Admin Hotel memuat pengaturan tambah, edit, hapus, dan konfigurasi mengenai hotel. Halaman admin hotel bisa dilihat pada Gambar 11.



Gambar 6. Halaman Admin Hotel

3.1.7. Halaman Laporan

Halaman Laporan memuat laporan *check in* pelanggan. Halaman laporan bisa dilihat pada Gambar 12.



Gambar 7. Halaman Laporan

3.1.8. Halaman Cetak Pdf

Halaman Cetak Pdf memuat pencetakan laporan dari reservasi dari rentang waktu tertentu dengan *output* berupa file .pdf. Halaman cetak pdf bisa dilihat pada Gambar 13.



Gambar 8. Halaman Cetak Pdf

3.2. Kutipan dan Acuan

Salah satu ciri naskah publikasi ilmiah yang baik adalah menampilkan gagasan orang lain untuk memperkuat dan memperkaya gagasan penulisnya. Gagasan yang telah lebih dulu diungkapkan orang lain ini diacu, dan sumber acuannya dimasukkan dalam Daftar Pustaka.

Anwar (2010) dalam skripsi yang berjudul Pembuatan *Website* Peta Wisata Kabupaten Karanganyar mengatakan bahwa:

“Kabupaten Karanganyar memiliki banyak objek wisata yang sangat menarik untuk dikunjungi, namun promosi dan sosialisasinya masih menggunakan media konvensional seperti booklet atau brosur yang memiliki keterbatasan ukuran dan jumlah. Sebuah sistem informasi peta wisata Kabupaten Karanganyar yang berbasis web telah dikembangkan sebagai

alternatif media promosi dan sosialisasi. Penulis menggunakan bahasa pemrograman PHP dan basis data MySQL”.

Fadlillah (2016) dalam jurnal yang berjudul Rancangan Bangun Website dan E- Learning di TPQ Al-Fadhlillah menyatakan bahwa :

“Adanya situs website dan e-learning pada TPQ AL-Fadhlillah diharapkan dapat membantu dan memudahkan pengurus dalam mengelola TPQ AL-Fadhlillah, baik dari data pengajar, satri, jadwal pelajaran, dan materi pelajarannya serta e-learning yang dapat membantu proses belajar mengajarnya. Rancang bangun website sederhana dilengkapi dengan PHP dan MySQL, serta Macromedia Flash untuk membuat e-learning menjadi lebih menarik”.

Ibrahim dkk (2013) dalam *Persuasion Techniques For Tourism Website Design* berpendapat bahwa :

“Penelitian sebelumnya menyatakan bahwa unsur-unsur visual memiliki kekuatan persuasi dan berkontribusi dalam membujuk pengguna akhir. Namun, tidak banyak perhatian telah diberikan dalam menilai pelaksanaan teknik persuasif dalam desain visual website. Berdasarkan enam teknik persuasi Cialdini, tulisan ini mengkaji keadaan saat ini memanfaatkan teknik dalam desain website pariwisata. Isu yang berkaitan denganpersuasif yang kurang dari desain yang disorot. Makalah ini juga membahas, dalam konteks pariwisata, mungkin isyarat visual yang mewakili teknik balasan, komitmen dan konsistensi, bukti sosial, keinginan, wewenang dan kelangkaan. Perbandingan dibuat antara informasi-driven dan situs laba-driven. Hasil dari peninjauan menegaskan bahwa desain website pariwisata sebagian besar berfokus pada memfasilitasi komunikasi dengan pengguna web dan penekanan lebih dalam memberikan citra yang menguntungkan dan informasi untuk menarik perhatian mereka. Namun, ditemukan bahwa meskipun sebagian besar prinsip-prinsip persuasi yang hadir, mereka masih kurang dimanfaatkan. Selain itu, kredibilitas tetap sebagai isu utama sebagai bukti kurang dari unsur-unsur visual yang menekankan kepercayaan dapat ditemukan dalam desain. Selain ulasan dan diskusi, makalah ini juga menyajikan kerangka konseptual desain web persuasif visual.”

Lee, W. & Gretzel, U. (2012) dalam *Designing persuasive destination websites: A mental imagery processing perspective. Tourism Managemen* menyatakan :

“Pilihan konsumen liburan dapat secara signifikan dipengaruhi oleh pengolahan citra mental, yang dianggap elaborasi proses kognitif yang tinggi. Penelitian ini pertama bertujuan untuk mengidentifikasi citra-memunculkan fitur situs web, dan kedua untuk menguji pengaruh mereka pada hasil terkait persuasi seperti kekuatan sikap. Keyakinan, dan ketahanan sikap. Sebanyak 252 subyek berpartisipasi dalam percobaan berbasis web untuk menguji pengaruh

situs web yang dipilih memiliki pengolahan citra individu dan efeknya pada sikap dan harapan konsumen. Data dianalisis terutama menggunakan metodologi pemodelan persamaan struktural. Hasil model struktural mengungkapkan bahwa jika citra konstruk sangat dipengaruhi efek komunikasi. Dalam hal menginduksi pengolahan citra mental hanya gambar yang ditemukan untuk membuat perbedaan yang signifikan. Temuan menekankan pentingnya meneliti pengolahan citra mental di bidang pariwisata dan memberikan implikasi praktis untuk desain situs web.”

3.3. Pengujian *black box*

Pengujian *black box* adalah pengujian berdasarkan spesifikasi kebutuhan yang dimana penguji tersebut hanya mengetahui apa yang harus dilakukan *software* tanpa mengetahui bagaimana *software* tersebut beroperasi dan penguji tersebut tidak perlu untuk memeriksa kode-kode yang ada didalamnya. Penguji murni melakukannya hanya memasukkan input tanpa mengetahui mengapa bisa demikian dan pengujian ini dilakukan pada produk yang benar-benar selesai. (Nindhra dan Dondeti, 2012)

3.3.1. Pengujian Tampilan *Home Page* Sampai Dengan Halaman Admin

Pengujian tampilan halaman *home page* sampai dengan halaman admin bisa dilihat pada tabel 1.

Tabel 1. Pengujian Tampilan *Home page* Sampai Halaman Admin

No	Pengujian	Status			
		SB	B	CB	KB
1	Tampilan Halaman <i>Home</i>		√		
2	Tampilan Halaman Wisata	√			
3	Tampilan Halaman Reservasi	√			
4	Tampilan Halaman Berita	√			
5	Tampilan Halaman Tentang	√			
6	Tampilan Halaman Peta		√		
7	Tampilan Halaman <i>Contact Us</i>		√		
8	Tampilan Halaman Agen Travel	√			
9	Tampilan Halaman <i>Login</i>		√		
10	Aksi <i>Login</i>		√		
11	Tambah Berita	√			
12	Tambah Wisata	√			
13	<i>Travel Agent</i>	√			
14	Halaman <i>About</i>	√			
15	Halaman <i>Contact</i>	√			
16	<i>Options Web</i>		√		
17	<i>User Setting</i>	√			
18	Berita & Edit Berita		√		
10	Wisata & Edit Wisata		√		
20	Agen Travel & Edit Agen Travel		√		

21	Tambah Kelas	√			
22	Room	√			
23	Promo	√			
24	Kelas Hotel	√			
25	Edit Rooms	√			
26	Edit Promosi	√			
27	Laporan Per Tanggal	√			
28	Cetak PDF	√			
29	Cetak Excel	√			

Keterangan tabel :

Sangat Baik (SB) =4

Baik (B) =3

Cukup Baik (CB) =2

Kurang Baik (KB) =1

Berdasarkan hasil pengujian yang dilakukan oleh pihak Dinas Pariwisata pada Tabel 1 didapatkan hasil rata-rata 3,4 yang berarti pengujian web berjalan dengan baik serta pihak Dinas Pariwisata suka dengan web yang penulis buat.

3.4. Pengujian Menggunakan Kuisioner

Pengujian dilakukan kepada 10 responden untuk mengetahui respon masyarakat terhadap web yang dibuat. Setelah responden mencoba web secara langsung lalu responden diminta mengisi kuisioner yang dibagi ke dalam 5 pertanyaan pada tabel 2.

Tabel 2. Kuisioner

No	Pertanyaan	Jawaban			
		SS	S	TS	STS
1	Apakah web ini sangat mudah dijalankan.				
2	Web ini memiliki tampilan yang menarik.				
3	Web ini menyediakan informasi yang akurat.				
4	Informasi yang tersedia dalam web ini sangat berguna bagi saya.				
5	Secara keseluruhan saya merasa puas dengan layanan yang disediakan web.				

Keterangan tabel 2.

Sangat Setuju (SS) = 4

Setuju (S) = 3

Tidak Setuju (TS) = 2

Sangat Tidak Setuju = 1

Pada pengujian kepada 10 responden diperoleh hasil penilaian yang bisa dilihat pada tabel 3.

Tabel 3. Rekapitulasi Kuisisioner

Responden	Pertanyaan						Jawaban
	1	2	3	4	5	Rata-rata Skor	
1	4	4	3	4	4	3,8	Sangat Setuju
2	4	3	3	4	3	3,4	Setuju
3	3	4	3	3	4	3,4	Setuju
4	3	3	4	4	4	3,8	Sangat Setuju
5	4	3	3	3	3	3,2	Setuju
6	4	4	2	3	4	3,4	Setuju
7	4	4	3	4	3	3,8	Sangat setuju
8	3	3	4	2	3	3	Setuju
9	3	4	3	3	4	3,4	Setuju
10	3	3	4	3	4	3,4	Setuju

Presentase rata-rata jawaban dari responden tentang kuisisioner adalah sebagai berikut.

Sangat Setuju (SS) = 3 responden = $(3/10) \times 100\%$ = 30%

Setuju (S) = 7 responden = $(7/10) \times 100\%$ = 70%

Tidak Setuju (TS) = 0 responden = 0%

Sangat Tidak Setuju (STS) = 0 responden = 0%

Dari pengujian terhadap 10 responden pada Tabel 3 didapatkan 3 responden sangat setuju dan 7 responden setuju dan 0 responden menyatakan tidak setuju dan sangat tidak setuju. Dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa mereka puas terhadap web tersebut.

3.5. Perbandingan Dengan Web Sejenis

3.5.1. Perbandingan dengan web dinas pariwisata



Gambar 9. Web Dinas Pariwisata Karanganyar

Perbedaan yang paling signifikan adalah dari segi tampilan kedua website tersebut, dimana web Dinas Pariwisata terlihat lebih sederhana.

3.5.2. Perbandingan dengan web [jelajahkaranganyar.com](http://www.jelajahkaranganyar.com)



Gambar 10. Web [jelajahkaranganyar.com](http://www.jelajahkaranganyar.com)

Perbandingan yang paling terasa adalah saat memuat web [jelajahkaranganyar.com](http://www.jelajahkaranganyar.com) lebih berat daripada web yang penulis buat.

3.6. Perbandingan Pada Beberapa Web Browser

Aplikasi dapat berjalan dengan baik dan responsif di web browser Opera, Mozilla Firefox, Maxthon, IE, dan Safari.

4. PENUTUP

Dari hasil pembuatan Web Pariwisata dan Sistem Reservasi Hotel Di Kabupaten Karanganyar, Kesimpulan yang dapat diambil dari pembuatan web tersebut adalah sebagai berikut : Telah dibuatnya web yang dapat membantu Dinas Pariwisata mengenalkan potensi wisata Kabupaten Karanganyar. Memudahkan wisatawan dalam akses ke beberapa layanan publik. Berdasarkan pengujian *blackbox* menunjukan bahwa web berjalan dengan baik.

Penulis mengajukan beberapa saran yang mungkin dapat dipertimbangkan dalam pengembangan aplikasi tersebut untuk kedepannya. Aplikasi bisa lebih fleksibel jika dibuatkan untuk versi *mobile*-nya. Sistem reservasi hanya berbasis web, hal ini dapat dikembangkan lagi dengan menambahkan sistem reservasi berbasis lainnya seperti *SMS Gateway*. Bisa juga

ditambahkan keterangan adakah kamar kosong atau tidak. Penambahan *E-mail Gateway* agar setelah melakukan *booking* hotel semua keterangan reservasi dapat langsung dikirim ke e-mail user. Bisa ditambahkan *image thumbnail* di *slideshow homepage* maupun di setiap halaman objek dan berita.

DAFTAR PUSTAKA

- Firdaus, Anwar. (2010). *Pembuatan Website Peta Wisata Kabupaten Karanganyar*. Skripsi. Universitas Sebelas Maret Surakarta.
- Fadlilah, U. (2016). Rancang Bangun Website dan E-Learning di TPQ Al-Fadhillah. *Khazanah Informatika: Jurnal Ilmu Komputer dan Informatika*, 1(1).
- Nindhra, S. & Dondeti, J. (2012). Black Box And White Box Testing Techniques –A Literature Review. *International Journal of Embedded Systems and Applications (IJESA)*, 2 (2).
- Nurulhuda Ibrahim, Mohd Fairuz, Kevin Wong, (2013). *Persuasion Techniques For Tourism Website Design*. (Dalam <http://sdiwc.net/digital-library/persuasion-techniques-for-tourism-website-design>), diakses tanggal 20 Oktober 2016
- Lee, W. & Gretzel, U. (2012). *Designing persuasive destination websites: A mental imagery processing perspective*. *Tourism Management*, 33(5), 1270-1280. doi: 10.1016/j.tourman.2011.10.012.